



TUTE

EL JUEGO DE CARTAS

El tute es un juego de cartas tradicional de 2 a 4 jugadores donde se busca ganar bazas y obtener la mayor cantidad de puntos con estrategia y astucia. Tendrás que competir por alcanzar combinaciones como el "tute" (rey y caballo del mismo palo) y acumular cartas valiosas para asegurar la victoria en cada mano.

*Hay variantes del Tute según cada región. Vamos a explicar la más popular.

Número de jugadores: 2, 3 ó 4

Edad recomendada: +10 años.

Componentes: La Baraja al completo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tendrás que conseguir reunir en tu mano los cuatro caballos (consiguiendo así un Tute de caballos), los cuatro Reyes (Tute de Reyes) o alcanzando los 101 tantos sumando el valor de las cartas de las bazas que vayas ganando.

LAS CARTAS

- As: 11 puntos
- Tres: 10 puntos
- Rey: 4 puntos
- Caballo: 3 puntos
- Sota: 2 puntos
- Cartas blancas: El resto de cartas no tienen ningún valor y se les denomina "cartas blancas".





TUTE EL JUEGO DE CARTAS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja el mazo y reparte las cartas correspondientes a cada jugador en función del modo de juego.
2. Marca el triunfo: El triunfo es el palo dominante de la partida. Por ejemplo, si sale bastos, el triunfo de la partida siempre va a ser bastos.
3. Empezamos a jugar: Después de repartir roba la siguiente carta del mazo, pon la carta bocarriba a la vista de todos y coloca el mazo restante bocabajo sobre ella sin cubrir el número ni el palo.
4. El jugador sentado a la derecha del jugador que repartió las cartas será el jugador inicial. Jugando en sentido contrario a las agujas del reloj. El jugador inicial será la persona que esté sentada a la derecha de quien reparte.

CÓMO SE JUEGA

En cada turno puedes jugar una única carta de tu mano. El jugador inicial determina el palo que se ha de seguir con la carta que deja sobre el centro de la mesa. Literalmente, puedes jugar la carta de tu mano que quieras.

Acto seguido, puedes resolver tu turno de varias formas:

- Si tienes varias cartas de ese mismo palo, debes elegir cuál juegas en ese turno. Si alguna de dichas cartas supera el valor de la de tu oponente u oponentes, tienes obligación a jugarla. Si la carta que juegas es mayor que las que jugaron tus oponentes, ganas la baza: recoge las cartas del centro de la mesa y déjalas bocabajo a tu izquierda (zona de cartas ganadas).
- Si no tienes ninguna carta de ese mismo palo, obligatoriamente debes jugar con una carta del palo del triunfo. Si ningún oponente juega una carta del palo del triunfo con valor superior, ganas la baza.
- Si no tienes ninguna carta de ese mismo palo ni cartas del palo del triunfo, juega una carta de cualquier otro palo. Tu contrincante es el ganador de la baza.





TUTE

EL JUEGO DE CARTAS

¡A tener en cuenta! Tienes obligación de superar la carta del jugador inicial, si puedes claro. Pero si otro jugador juega en esa misma ronda una carta del palo del triunfo, tú puedes jugar cualquier carta de cualquier palo y valor.

Tras recoger la baza, todos los jugadores roban una nueva carta. El jugador inicial siempre es el que haya ganado la baza en la ronda anterior.

Conceptos importantes:

- Jugador "mano": quien inicia la baza.
- Jugador "postre": quien termina la baza.
- Arrastrar: se le llama así al acto de comenzar una ronda jugando una carta del palo del triunfo.
- Cantar: se le denomina así al acto de avisar al resto de jugadores de la posesión del caballo y rey. Estos puntos se suman en la puntuación final.
 - Cantar las 20: caballo y Rey del mismo palo (oros, espadas, copas o bastos).
 - Cantar las 40: Caballo y Rey del palo del triunfo
- Cartas blancas: dos, cuatro, cinco, seis y siete de cualquier palo. Se les llama así porque no tienen ningún valor al final de la partida.
- Triunfo: es el palo al que se le otorga mayor valor durante una partida.
- Tute: situación que se da únicamente cuando un jugador posee en su mano los cuatro reyes o los cuatro caballos. Si lo consigues ganas la partida.

MODO 2 JUGADORES

1. Baraja el mazo y reparte ocho cartas a cada jugador.
2. Desvela la carta superior del mazo para marcar el triunfo, ponla bocarriba en horizontal y coloca las cartas restantes bocabajo y en vertical sobre ella.
3. Escoge al azar quién es el jugador inicial y comienza a jugar.

Particularidades de este modo de juego:

- Solo se puede cantar si aún quedan cartas en el mazo de robo y tras ganar una baza.





TUTE

EL JUEGO DE CARTAS

MODO 3 JUGADORES

Reparte 13 cartas a cada jugador, la carta sobrante determina el triunfo.

Particularidades de este modo de juego:

- Antes de comenzar la partida, si el triunfo es un as, un tres, o una figura, el jugador poseedor del siete del mismo palo puede intercambiarlos. No es obligatorio.
- Antes de comenzar la partida, si el triunfo es una "carta blanca", el jugador poseedor del dos del mismo palo puede intercambiarlos. No es obligatorio.

MODO 4 JUGADORES

Se juega por parejas. Los integrantes de las parejas se deben sentar uno enfrente del otro. Reparte 10 cartas a cada jugador de una en una y siguiendo el mismo orden desde el principio, la última carta que te repartas marcará el triunfo: enuncia a los jugadores el palo.

Particularidades de este modo de juego:

- Ambos integrantes de la pareja pueden cantar a la vez siempre y cuando hayan ganado una baza.
- El tute de reyes o de caballos lo debe cumplir un único jugador, es decir, no vale si un jugador tiene dos caballos y el otro los dos caballos.

La partida finaliza cuando:

- Todos los jugadores han jugado todas sus cartas y ya no quedan más en el mazo de robo.
- Un jugador canta "tute".

Tras el recuento de puntos, el jugador o pareja que más puntuación haya acumulado es el ganador o ganadora de la partida.

